

# La cité INTERDITE

## Innsmouth

**À** 07h30 le bus est au rendez-vous. Le chauffeur est un de ces êtres dont seul le regard suffit à glacer le sang. Il émane de lui une étrange antipathie. Ses yeux globuleux et sa peau brunâtre correspondent à celui qui suivait nos personnages. Les PJs sont les seuls passagers. Le conducteur ne cesse de les regarder dans son rétroviseur. Là je laisse au MJ le bonheur d'improviser la quête de l'artefact mais voici quelques suggestions et événements pouvant être utilisés.

### Arrivée dans la ville

Les Investigateurs sont surveillés. Les habitants qu'ils croisent sont peu nombreux et chacun d'entre eux les rend mal à l'aise. Ils semblent tous souffrir d'une étrange maladie les contraignant à se mouvoir avec difficulté. Ceux-ci sont issus du croisement d'êtres humains et de Profonds. Ils portent en eux une dégénérescence horrible et infernale. Celle-ci est de plus en plus marquée avec le vieillissement les contraignant ensuite à rejoindre la mer pour vivre à jamais auprès de Dagon. Il n'est pas rare d'assister à des mutations : mains palmées, branchies, peau squameuse... Pour assurer la survie de leur peuple ils enlèvent de temps en temps, hommes et femmes de passage pour procréer et enfanter de nouveaux êtres abominables. Si les PJs tendent l'oreille, ils se rendent compte qu'ils parlent d'une voix caverneuse, une langue inconnue.

### La nuit tombée

Si les investigateurs prennent le temps de faire du tourisme du côté du vieux port ils pourront apercevoir certains habitants nageant au côté de créatures aquatiques. Ce sont de grands humanoïdes à la peau noire, recouvertes d'écailles. Ils semblent communiquer dans un langage aux tons graves et gutturaux comme venus d'outre monde. Attention si l'une de ses créatures aperçoit l'un des PJs, elle hurlera et le son qui sortira de sa bouche fera tituber tout être vivant n'appartenant pas à ces lieux. Commencera alors pour les investigateurs une chasse à l'homme les menant au bout de l'horreur et qui n'aura d'autre but que leur survie. Tout habitant d'Innsmouth veut conserver le secret sur cette infernale vérité.

### Le culte de Dagon

Il se déroule dans une petite église sans grande prétention mais dont l'apparence est des plus austère, au cœur même d'Innsmouth. À l'intérieur se trouve un autel, sale et recouvert de poussière, mais qui s'avère être un magnifique cube monumental entièrement recouvert de plaque en or massif et orné de hiéroglyphes incompréhensibles ; son poids doit avoisiner quatre tonnes. Les motifs représentent d'étranges créatures venues de la mer apportant richesse et gloire aux villageois. Le lieu possède une vingtaine de bancs pour les adorateurs du culte. Derrière l'autel se trouve un petit meuble dans lequel est caché la fameuse étoile et différents objets d'or et d'argent. Une statue représentant un être accroupi est posée sur un piédestal, au fond l'église. Un être au faciès tentaculaire, au corps couvert d'écaille et ornée d'une paire d'ailes vampiriques dont les griffes semblent lui servir de mains. Ces extrémités enlacent un globe. En regardant de plus près, les investigateurs reconnaîtront la terre, en des temps reculés ; les continents ressemblent à la Pangée. Cette « chose » changera à jamais le destin des investigateurs pour les faire basculer petit à petit dans la folie la plus profonde. Ils comprennent que les habitants d'Innsmouth vénèrent une entité bien plus ancienne que le monde lui-même, une créature dont le retour annoncerait la fin de l'humanité.

